

FICHA JUEGO MATEMÁTICO

NOMBRE DEL JUEGO	NÚMERO DE JUGADORES	EDAD RECOMENDADA
"SPEED COLOR"	De 2 a 6 jugadores	De 3 a 5 años

OBJETIVOS

- ✓ Mejorar la localización espacial (arriba/abajo, delante/detrás...), pero también podemos utilizarlos en otras actividades relacionadas con el conteo, la numeración, la asociación del número con su grafía... en sus distintas variantes según la edad.
- ✓ Trabajar la atención y la concentración.

MATERIAL

- ✚ Hueveras o cubiteras.
- ✚ Plantillas plastificadas de la serie a copiar.
- ✚ Pompones de colores o pelotas de colores.
- ✚ Timbres o silbatos individuales.

DESARROLLO

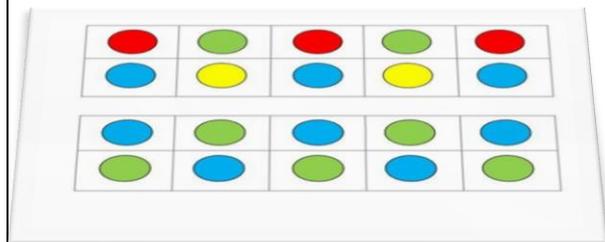
Es un juego competitivo en el que cada jugador debe copiar el modelo de la plantilla en su "campo de juego", por detrás el otro jugador tiene la misma plantilla.

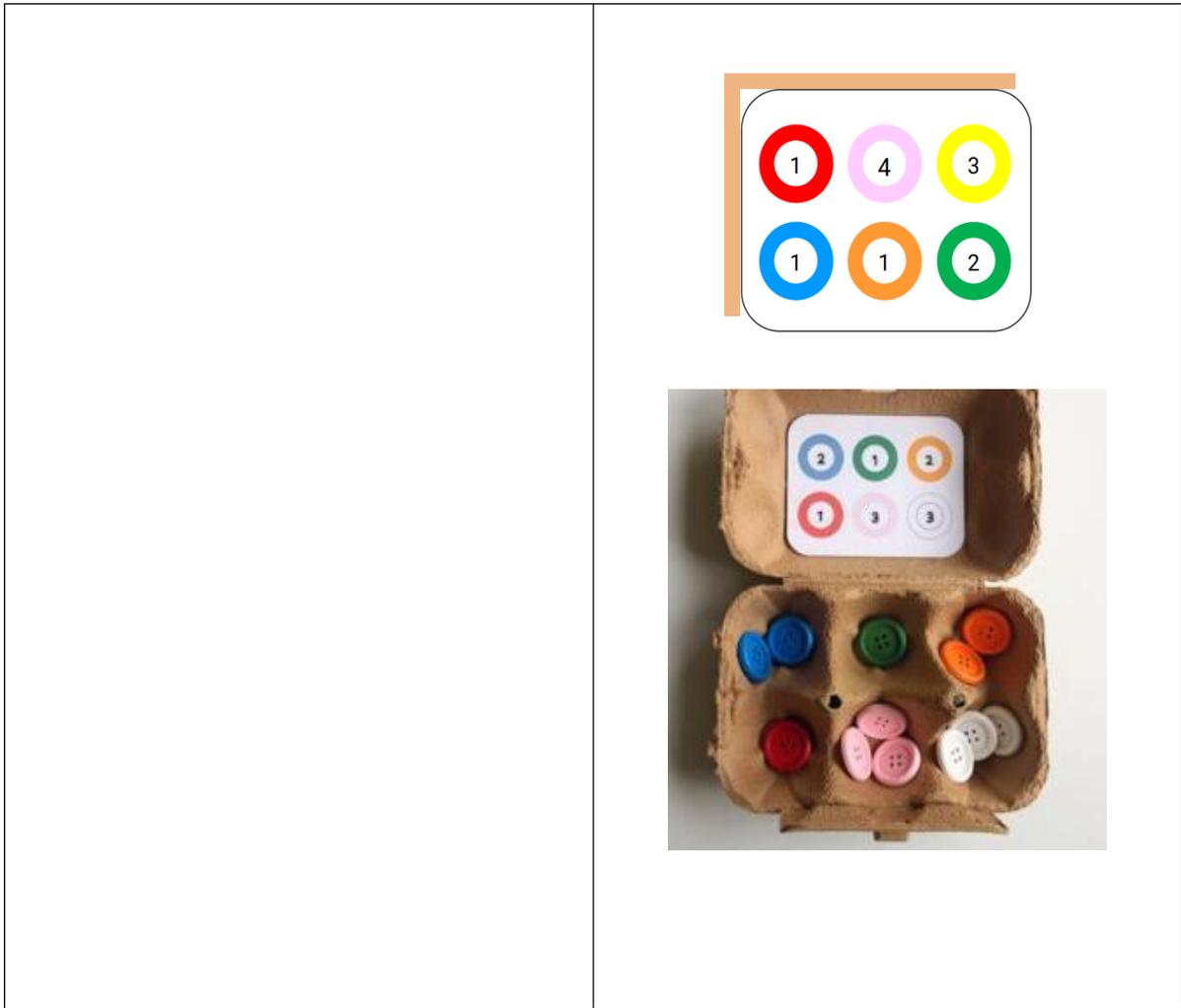
Quien antes la complete de forma correcta se lleva un punto, se puede poner un timbre y quien acabe que lo pulse en señal de que ha terminado.

Si se comprueba que ha fallado se continúa con la misma plantilla hasta que alguien la realice correctamente.

Se puede adaptar la dificultad del juego dependiendo de la edad y del número de jugadores, añadiendo más elementos o más jugadores.

DIBUJO O ESQUEMA DE DESARROLLO





OBSERVACIONES

SOBRE EL JUEGO ORIGINAL

EDAD: a partir de 6 años

El juego original puede ser parecido al "Speed Cups" que se juega con vasitos de colores y debes crear la serie a partir de una imagen con distintas figuras asociadas a un color y en una posición determinada, jugando con distintas orientaciones.



VARIANTES

EDAD: dependiendo nivel

El juego variante, para edades superiores, sería usar grafías de los distintos números en cada lugar y colocar el número de bolitas o pompones que marca la serie.

OTROS COMENTARIOS

Propuesta didáctica

En la lógica, los niños y las niñas se inician en el reconocimiento y la ordenación de atributos del material lógico del que disponen, así como en el mundo de las seriaciones.

- **Objetivos o descripción de los contenidos que los alumnos deben alcanzar.**

Ordenar correctamente series lógicas pertenecientes a un solo ítem. Colores.

- **Temporalización.**

Dicho juego puede aplicarse durante el segundo y tercer trimestre dentro del bloque de Lógica para afianzar los contenidos de manera lúdica.

- **Materiales.**

Hueveras o cubiteras.

Plantillas plastificadas de la serie a copiar.

Pompones de colores o pelotas de colores.

Timbres o silbatos individuales.

- **Dificultades.**

Se pueden crear conflictos si la actividad se hace en gran grupo; para ellos y para la mejora de aquellos alumnos que tengan mayor dificultad a la hora de resolverlo, se deberá trabajar en parejas para conseguir que los distintos ritmos de aprendizaje empleen el tiempo que sea necesario.

- **Evaluación.**

Mediante observación directa, se tendrá en cuenta la forma de realizar la serie, el orden y la concentración.